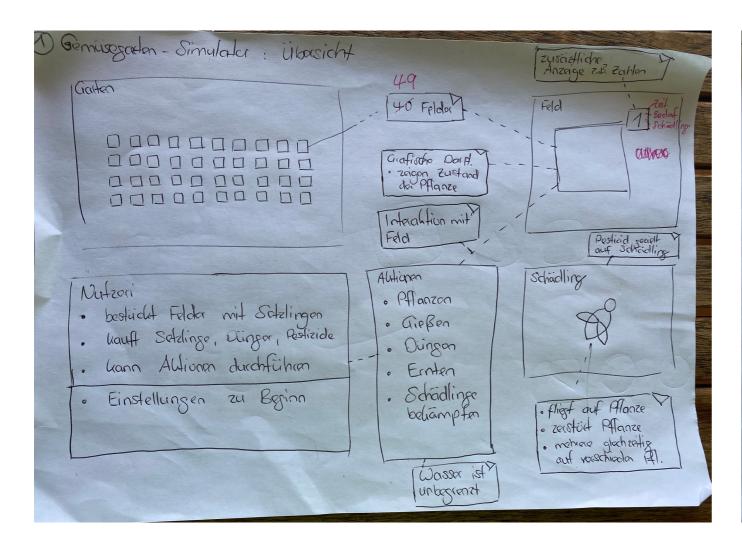
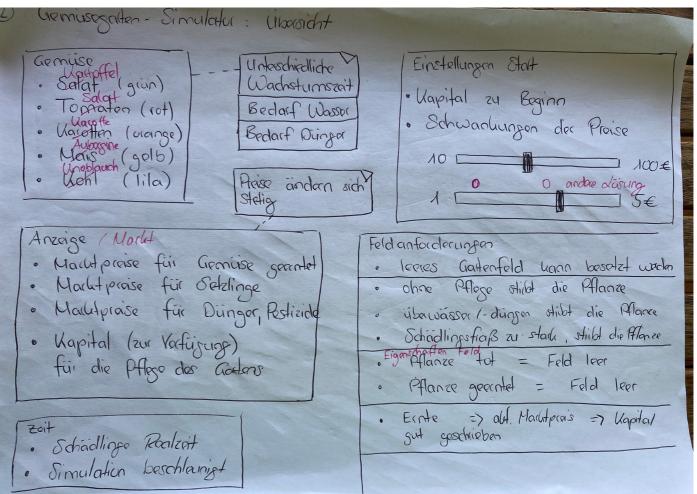
1. Gemüsegarten-Simulator: Übersicht

Darstellung digital!





1.1 Gemüsegarten-Simulator: Konzeptionelle Ideen

Darstellung der Pflanzen (veggies):

Kartoffel

Salat

Karotte

Aubergine

Knoblauch











Darstellung der Zustände (conditions):

überwässert

Wasser benötigt



Dünger benötigt





Frage: Überdüngen/überwässern? Alert? Anzeige? Raus?





erntereif

Feld leer

Feld bepflanzt

















Darstellung der Aktionen (actions):

pflanzen

Brauchen

wir das Icon

"pflanzen"?

gießen

düngen

ernten

Schädlinge bekämpfen











Felder: 7 * 7 = 49 Quadrate // click-event //

1.2 Gemüsegarten-Simulator: Konzeptionelle Ideen

Einstellungen

Wahl der Preisschwankung

1 - 3 €

1 - 5 €

Wahl des Kapitals

10 €

100 €

Notiz:

- Startkapital sollte höher sein als die Preisschwankung
- Zwei unterschiedliche Auswahl Layouts (radio/slider)
- Preisschwankung = Die Spanne in der der Preis schwankt

Preise ändern sich alle innerhalb der Preisspanne

Startpreis Produkte

- 1 € Setzlinge
- 2 € Geernetes Gemüse
- 1 € Dünger
- 1 € Pestizide

			00	
	Wachstumszeit	Wasserbedarf	Düngerbedarf	
Salat	1,5 min	1	1	
Kartoffel	2 min	2	1	
Karotte	3 min	3	2	
Aubergine	4 min	4	2	
Knoblauch	5 min	5	3	

Beispiel:

Salat wird gepflanzt // Wachtumszeit beginnt //

Wasserbedarf Meldung nach 30 Sek. // Wachstumszeit stoppt // 1 min Zeit zum Decken des Bedarfs //

Bedarf gedeckt = Wachstumszeit läuft weiter

// nach 60 sek Dünger // 60 sek Zeit zum Bedarf decken //

Bedarf gedeckt = Pflanze kann geernet werden // Bedarf wird nicht gedeckt = Pflanze stirbt

(Schädlingsbefall

- ein Schädling befällt eine Pflanze
- mehrere Schädlinge können unterschiedliche Pflanzen gleichzeitig befallen
- Schädlingsanzahl: max 15 die gleichzeitig fliegen
- 1 Schädling pro 3 Minute
- · Nur bepflanze Felder // keine Felder die leer sind // keine wo bereits befallen sind
- 1min Zeit zum Bekämpfen des Schädlings // Schändling bekämpt --> Wachsumszeits läuft weiter // Schädling NICHT bekämpft --> Pflanze stirbt

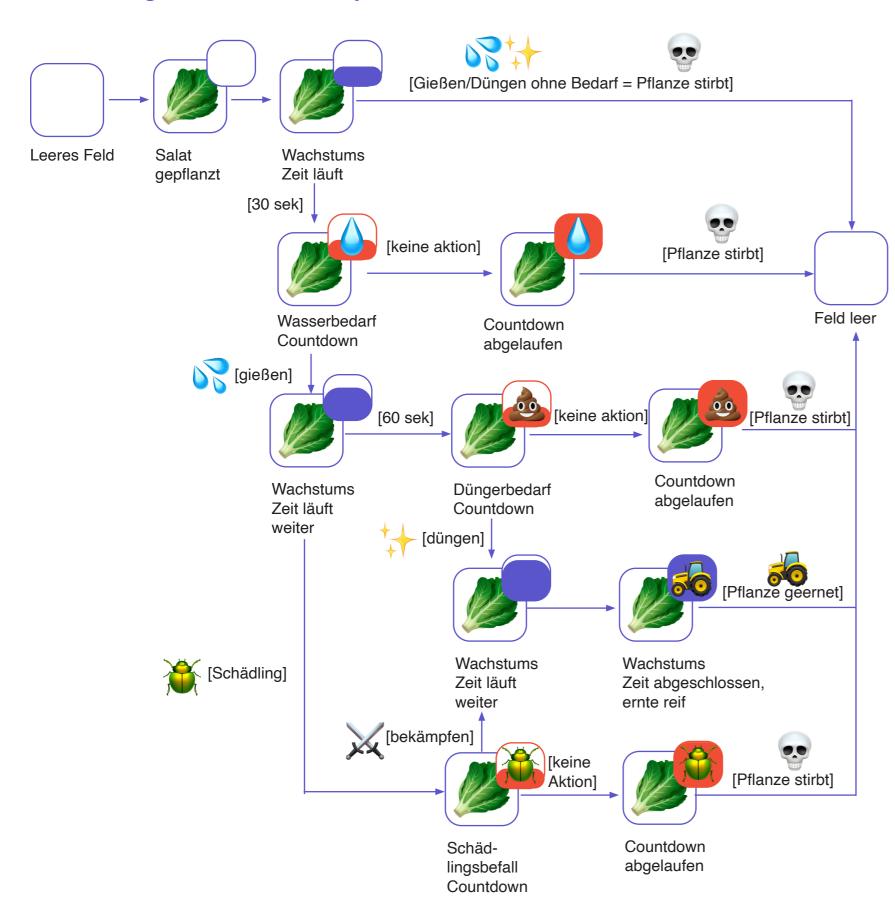
Notiz:

- alle Preise sinken und steigern
- 0,50€ Preisschwankung pro 30 Sekunden
- Spieler muss die Marktpreise beachten, um zu guten Preisen einzukaufen und mit Gewinn zu verkaufen.
- Geernetes Gemüse unterschiedliche Preise?

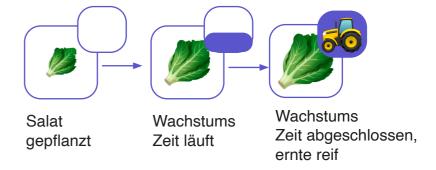
Notiz:

- beschleunigte Simulation
- 1 Tag = ?
- keine Pflege = Pflanze stirbt
- Wasserbedarf: 1/3 in Teilen // 1 Click = 1 Wasser // Hinweis nach gewisser Zeit
- Nur ein Bedarf kann angezeigt werden
- Gießt/Düngt der Nutzeri ohne das die Pflanze einen Bedarf hat = Pflanze stirbt
- ernte = verkaufen zum aktuellen Verkaufpreis = gutgeschrieben auf gesamt Kapital

2. Gemüsegarten-Simulator: Spielablauf

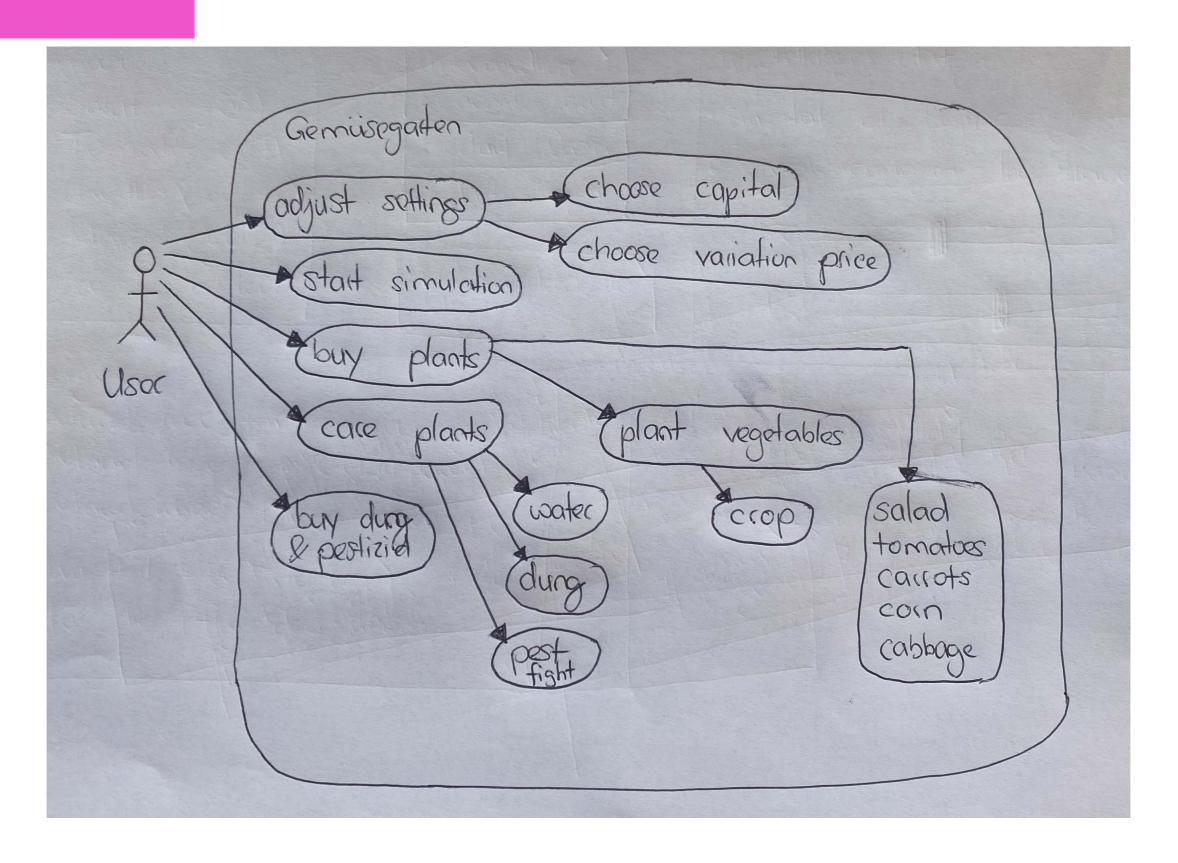


je nach Zeit, anfangs klein, später größer



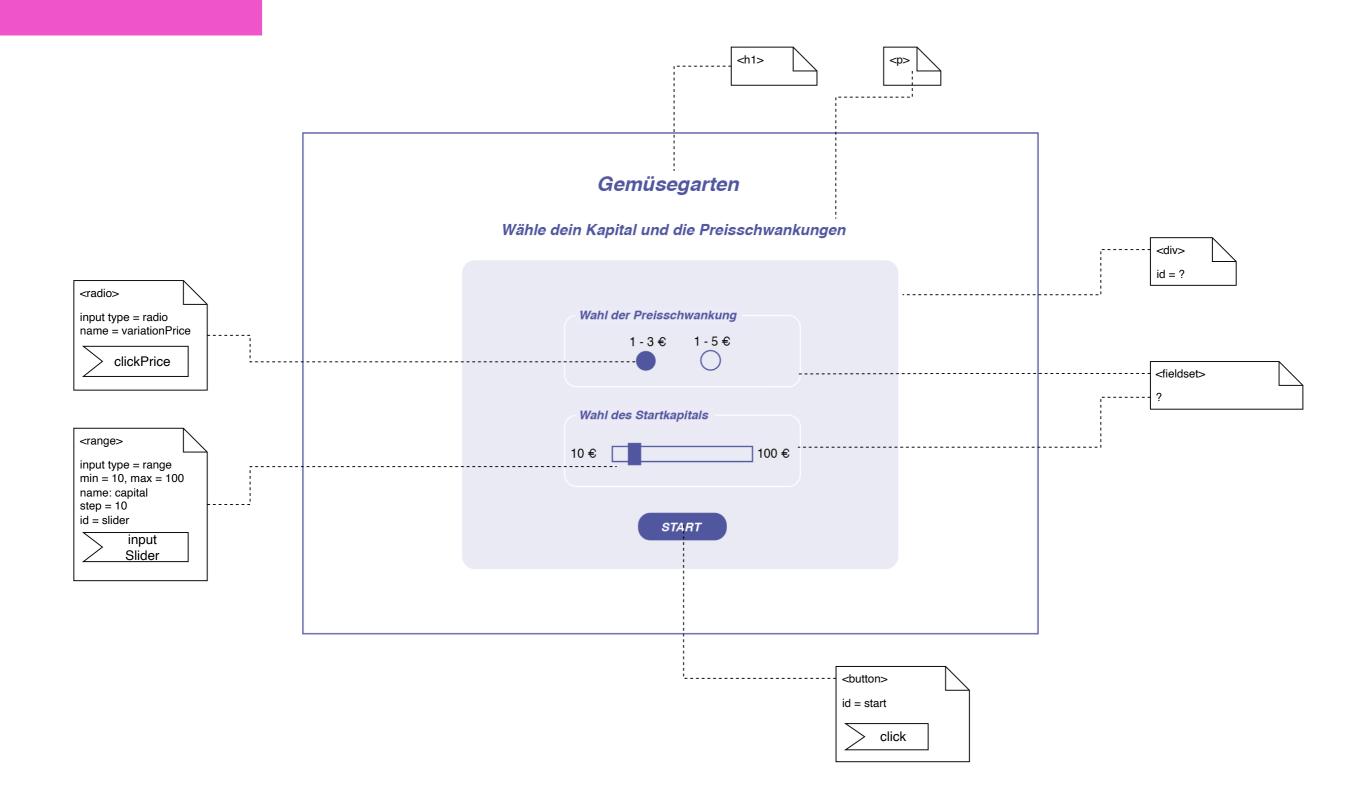
3. Gemüsegarten-Simulator: Use-Case-Diagram

Darstellung digital! Anpassen

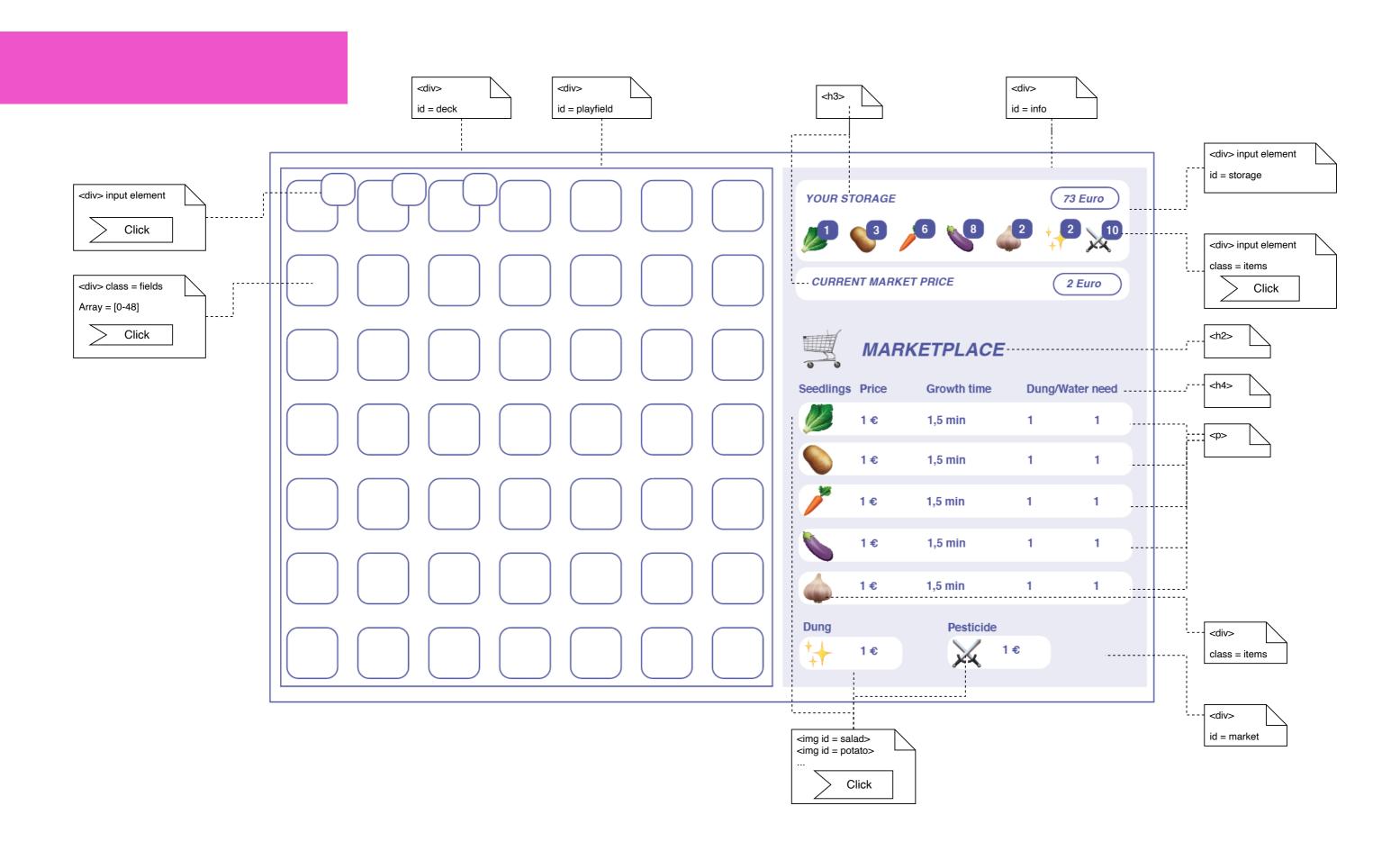


4.1 Gemüsegarten-Simulator: UI-Scribble - Einstellungen

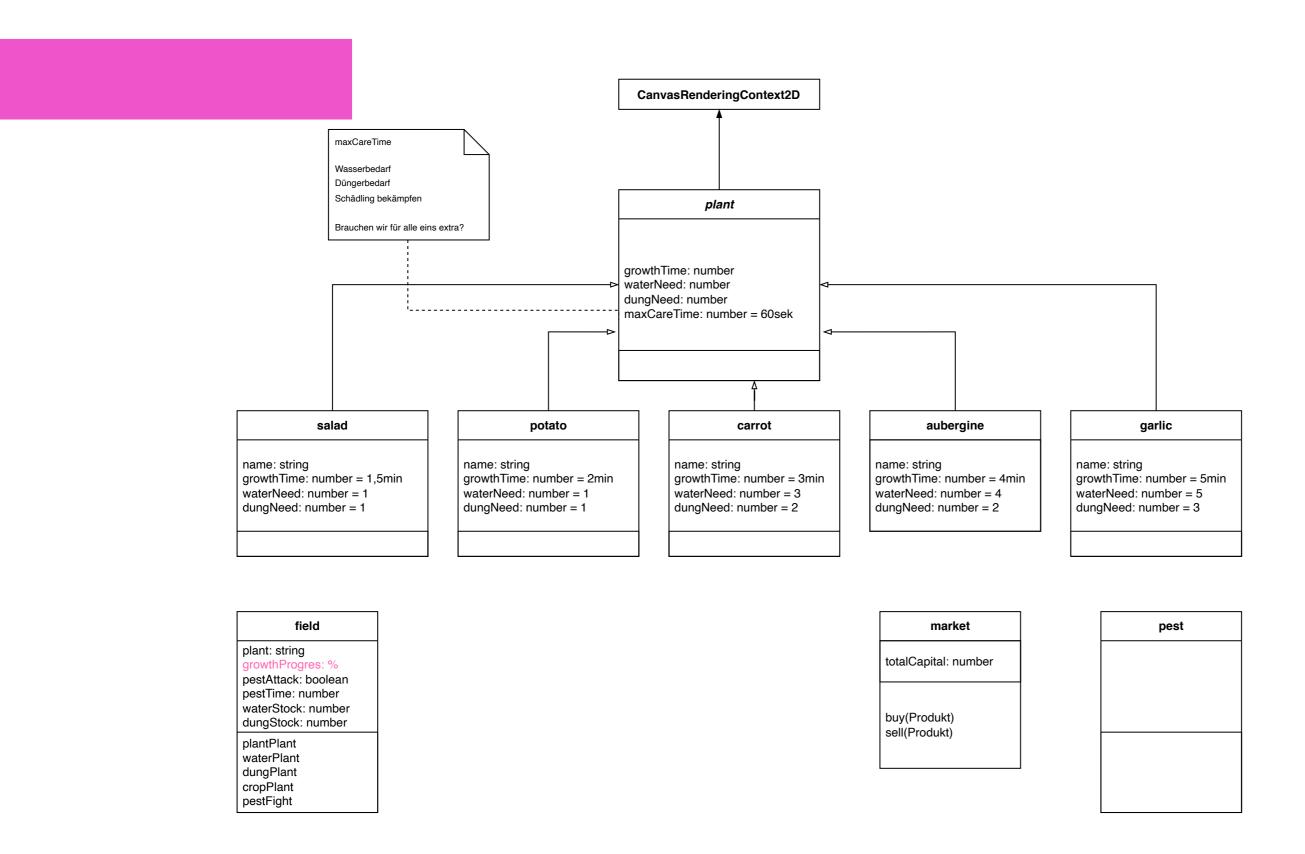
Englisch!!



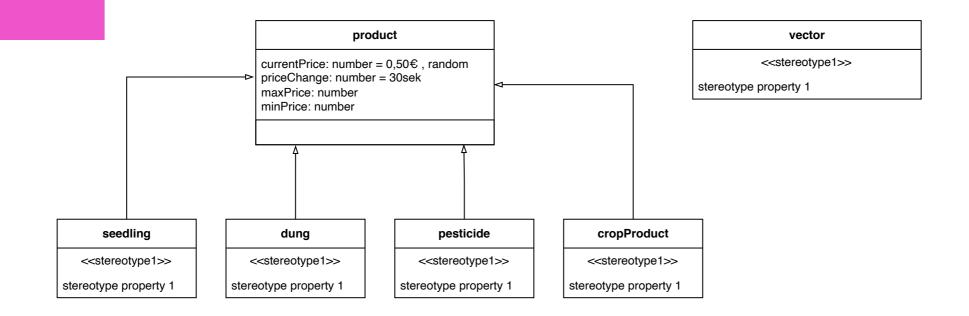
4.2 Gemüsegarten-Simulator: UI-Scribble - Spielfeld



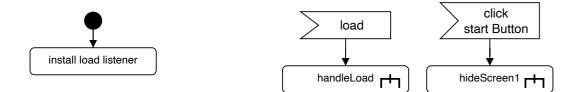
5.1. Gemüsegarten-Simulator: Class Diagram

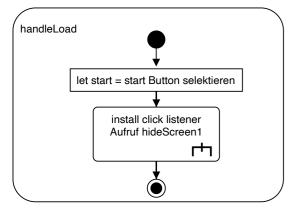


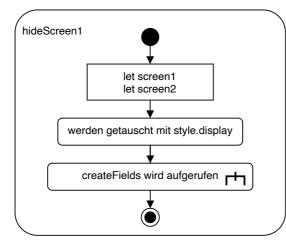
5.2. Gemüsegarten-Simulator: Class Diagram

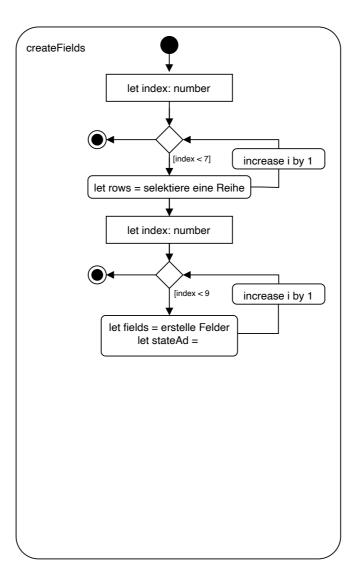


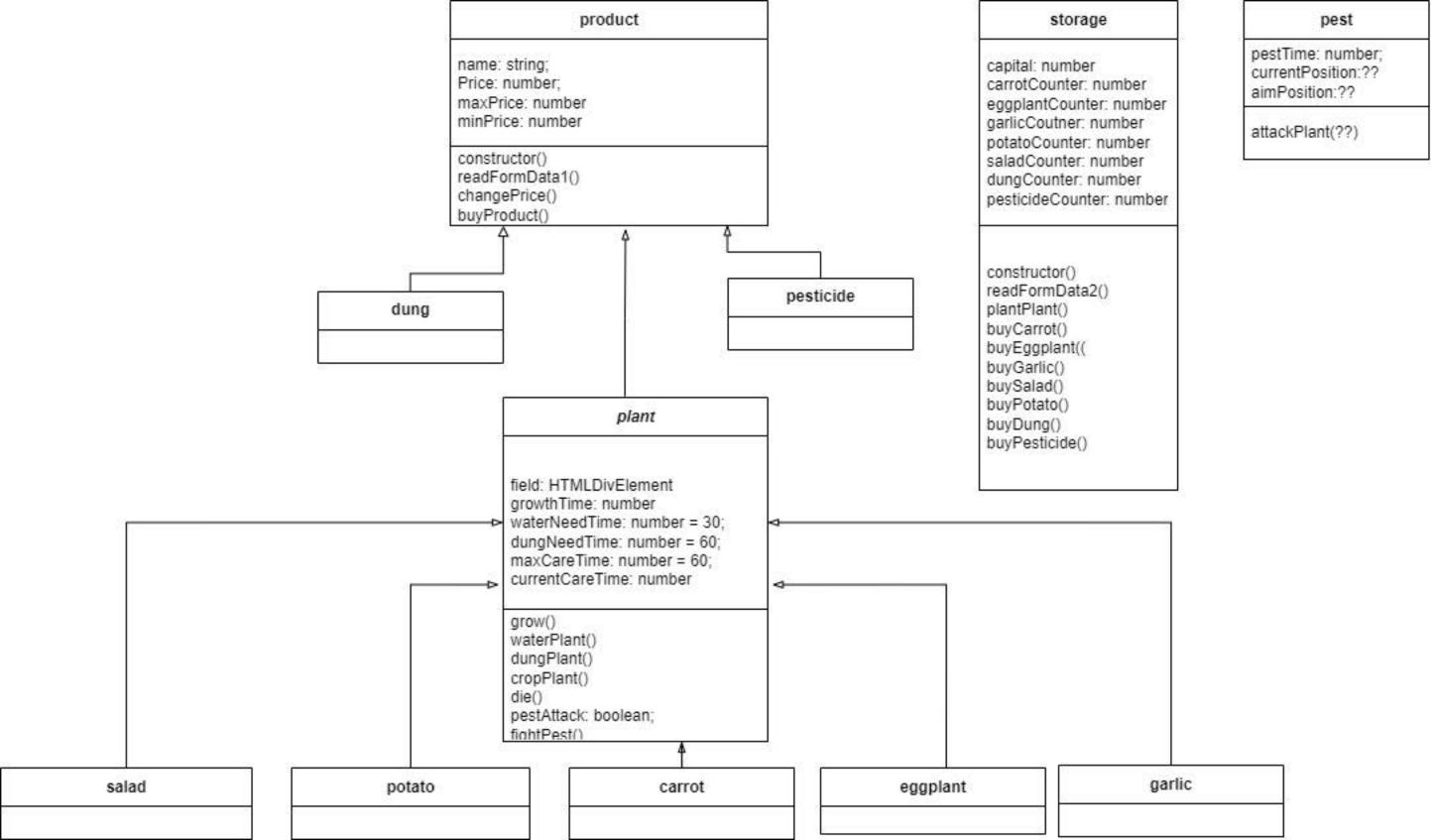
6.1. Gemüsegarten-Simulator: Activity Diagram - Main

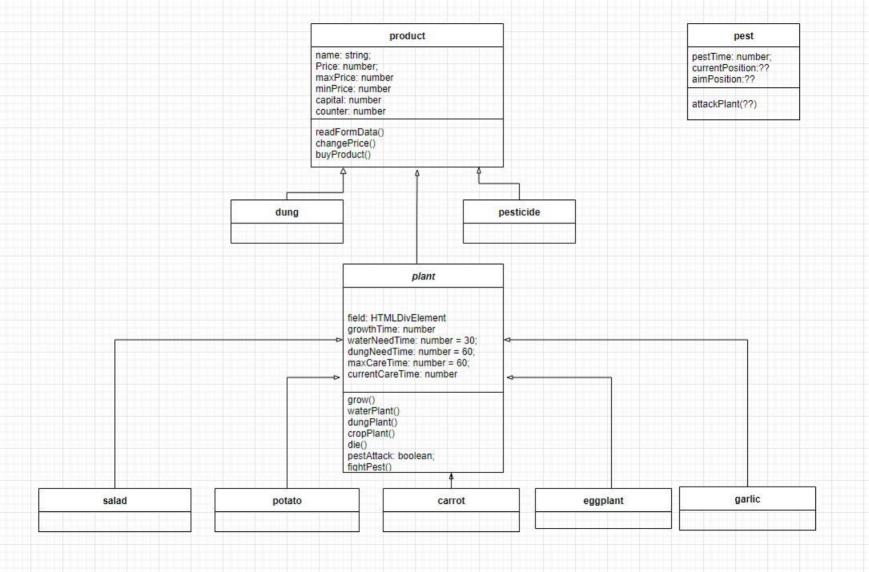


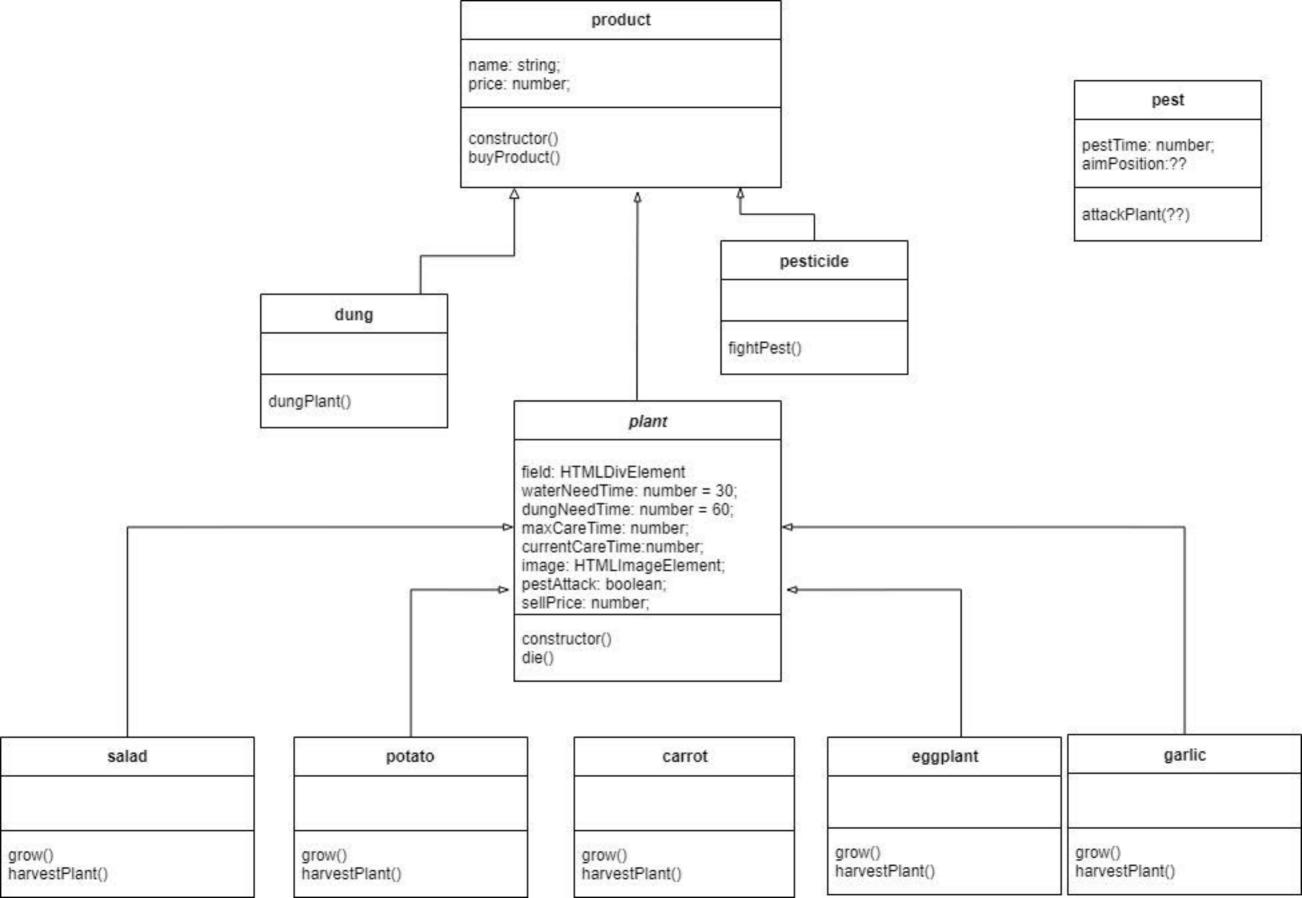


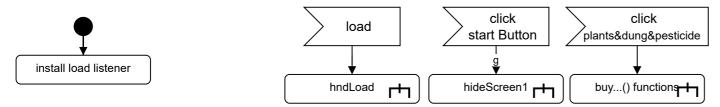


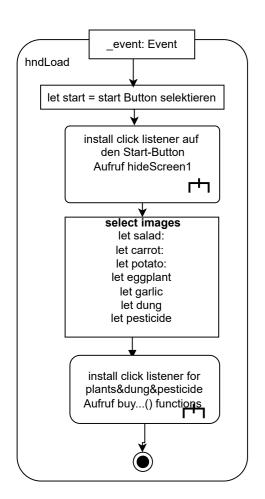


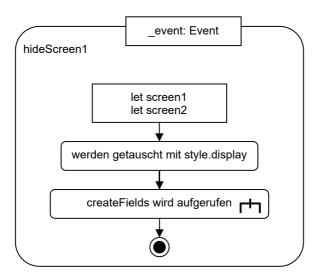


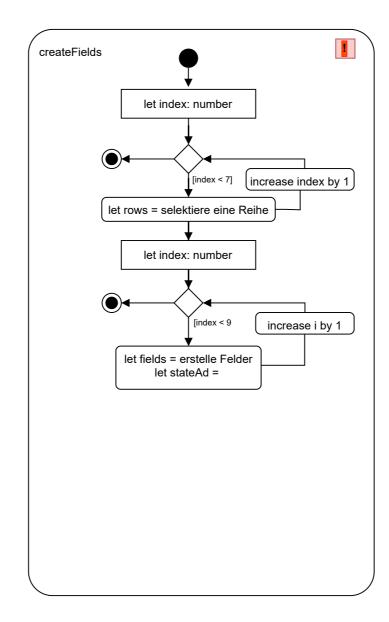


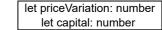


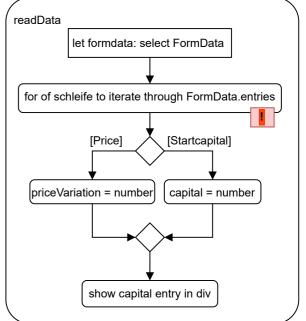


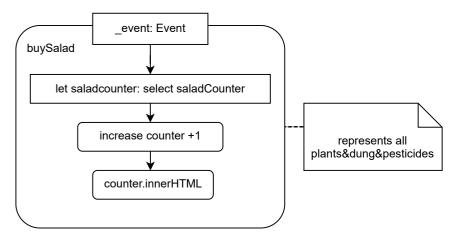


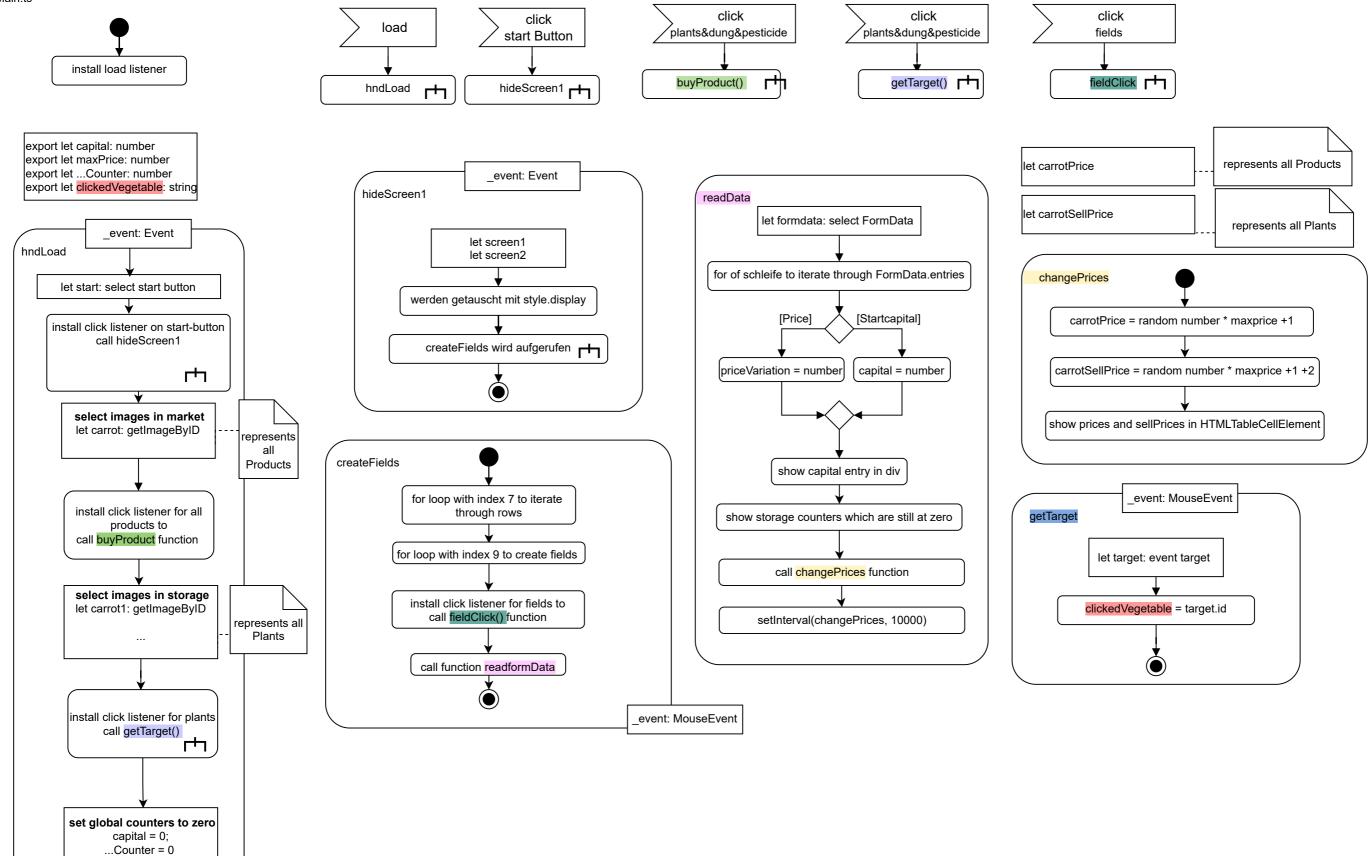


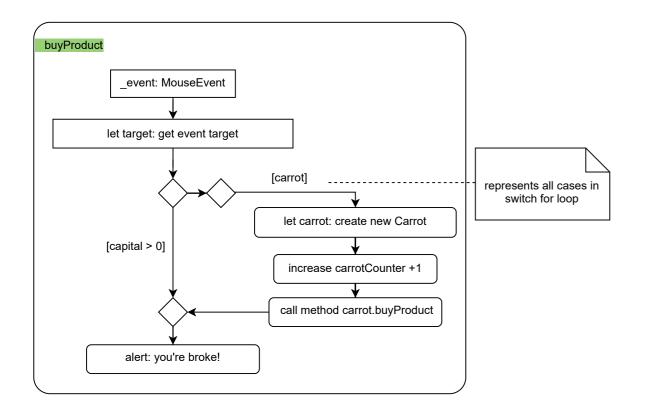


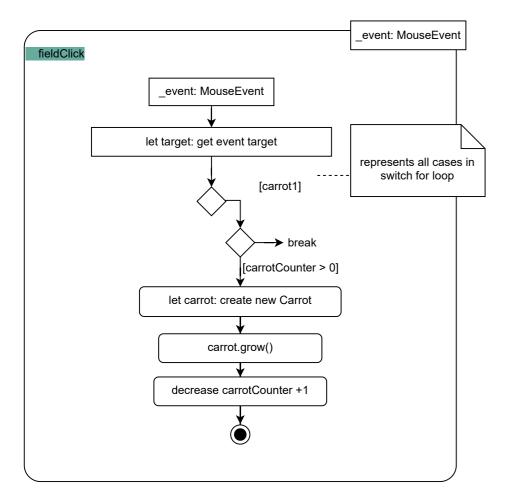












Product.ts

